VACANCES A LA MER

Par Franck Montignac

- *Ce Scénario s'intègre dans une de mes campagnes, il faudra donc que le MJ fasse preuve d'un peu d'imagination pour l'intro. Dans ma campagne un des PJs recherchait son frère qui avait été vendu par un marchand d'esclave Scandin nommé Harjl Haagensen, d'où les nombreuses références à ce marchand dans ce scénario.*
- *La construction du scénario laisse une grande part à l'improvisation, et nécessite une petite préparation pour le MJ (definition des PNJs, carte de l'île du docteur 'Moreau' et du laboratoire. etc.)? Désolé pour les MJs pressés*
- *De nombreuses fautes d'orthographe, de style et de frappe se sont insidieusement glissées dans tout le texte (y compris dans ce présent avertissement). Je m'en excuse, mais ce texte a été tapé en vitesse et j'ai eu la flemme de relire (note d'OS : j'ai fait ce que j'ai pu pour en corriger le maximum, mais je n'ai pas trop de temps à y consacrer).*

Lieu : *Alsaz.*
Date : *Si possible avant l'invasion granbretonne.*

Enquête à Bazhel

1) **Arrivée à Bazhel :** Cf. La France -Alsaz pour les événements divers.

2) **Auberge :** les PJs prennent une chambre. Pendant la nuit des marchands d'esclaves forcent les portes de 1D3 PJs. Pendant ce temps les portes des autres PJs sont surveillées par un homme. Les marchands d'esclaves sont trois par chambre visitée. L'aubergiste est bien sûr dans le coup, il attend au rez-de-chaussée pour percevoir sa commission.

3) A force de chercher, notamment sur le marché, les PJs obtiennent des renseignements sur Harjl Haagensen. Ce dernier est parti vers Strasburg il y a 6 mois sur un bateau scandin, malgré les mises en garde des marchands. Depuis personne n'a de ses nouvelles, de plus le bateau scandin n'est jamais arrivé à Strasburg. L'interview d'un autre marchand apprendra aux PJs que le bateau scandin venait des Iles de Feu et que les marchandises qu'il transportait ont été vendues à Strasburg par l'équipage de Hilde Berens. Le marchand indique aussi aux PJs que le repaire de Hilde se trouve dans les îles de la Schwartzvald.

4) Si les PJs veulent trouver un bateau embarquant pour les îles de la Schwartzvald, voire louer des marins pour s'y rendre, ils vont se heurter à la peur des capitaines envers cette région "Seul un fou accepterait de vous emmener dans les îles de la Schwartzvald".

5) En enquêtant dans les auberges, les PJs peuvent apprendre qu'un postulant au grade de capitaine désire explorer les îles afin d'être accepté dans le cercle fermé des capitaines. Les marins indiquent au PJs l'emplacement du bateau de Hans Grubber (le futur capitaine).

6) Pendant la journée Hans Grubber écume les tavernes afin de recruter des marins et revient à son bateau le soir (bredouille). Si les PJs veulent s'embarquer sur son bateau, il est ravi de trouver enfin des volontaires même si ce ne sont pas des alsaziens. La mauvaise nouvelle c'est que les PJs seront les seuls hommes d'équipage, Hans ne va donc pas pouvoir prendre son serpent des glaces (Le Serpent Noir). Il va donc louer une petite embarcation pas trop difficile à manier (L'Indestructible). *PS : c'est aux PJs de négocier les conditions de leur 'embauche', sinon Hans considère qu'ils sont d'accord pour l'accompagner dans son exploration complète des îles de la Schwartzvald.*

Les Iles de la Schwartzvald

L'île du Docteur Moreau (Vifh)

7) Les PJs n'étant pas des marins, Hans préfère faire halte trois heures après la tombée de la nuit, afin que le bateau ne dérive pas lorsqu'il dort. Pendant une nuit, à l'entrée des îles le bateau (L'Indestructible) est attaqué par des goules aquatiques (8-15 : 1D8+7), la moitié des goules montent à la proue et l'autre moitié à la poupe (opération sandwich)

8) Trois jours après leur entrée à l'intérieur de l'archipel, une heure avant d'ancrer le bateau, les PJs moyennant un jet en Chercher remarqueront une lueur mobile à environ 2 miles. Hans identifiera aussitôt cette lueur comme un signal de détresse. N'écoutant que son code de l'honneur Alsazien (et pas les PJs) Hans voudra aussitôt secourir ce bateau en détresse. Grand mal lui en a pris.

9) Apres environ 0.5 miles en direction du signal, un grand choc se produit accompagné d'un bruit de craquement, aussitôt une voie d'eau s'ouvre dans la coque de L'Indestructible (on ne s'y attendait vraiment pas hein !!). Le bateau vient de heurter un récif, et le trou

dans la coque est trop important pour être réparé. Il va donc falloir se résoudre à trouver une autre solution pour continuer le voyage.

10) Quoi que décident les PJs un jet en Ecouter leur permet d'entendre des grognements venant dans leur direction. A peine se mettent-ils en marche dans cette direction qu'un cri de désespoir retentit, puis plus rien.

11) Rencontre avec les animaux de Vifh Czernitz qui ont capturé un de leurs esclaves, qui est désormais prisonnier d'un filet.

12) Une fois libéré, l'homme (blafard, les traits creusés, les yeux rouges, en haillons) se révèle incapable de leur dire son nom, et ne peut que supplier les PJs d'abréger ses souffrances. De plus il ignore tout de l'endroit où il se trouve, pour lui il s'agit de l'enfer (soit disant : il s'y trouve parce qu'il n'est pas mort au fil d'une épée ou d'une hache, la seule manière de le "sauver" est de le tuer avec une arme).

13) Au petit matin 10 mutants aux ordres de Vifh partiront en chasse afin de retrouver les PJs, si ces derniers ont dormi dans le bateau ils les verront arriver de loin dans le marais. Ils viennent de la forêt au centre de l'île. Leur but sera de capturer les PJs et s'ils n'y arrivent pas, une autre patrouille sera envoyée (5) afin de brûler le bateau et ainsi s'assurer que les PJs ne repartent pas de si tôt. A partir de ce moment la véritable chasse à l'homme commence.

14) Arrivé à ce point le scénario n'est plus linéaire, mais ressemble plus à deux tactiques qui se confrontent : celle de Vifh Czernitz qui consiste à capturer les PJs et celle des PJs qui voudront certainement chercher un moyen de quitter l'île. Une faction supplémentaire viendra s'ajouter : les mutants rebelles menés par Slenkz.

Organisation géographique et "politique" de l'île

Description géographique :

L'île est entourée par un véritable labyrinthe de récifs, comme peut en témoigner L'Indestructible, seul un marin connaissant les environs peut naviguer sans danger aux abords de l'île. Cette barrière se situe à 100 m de la berge, mais à marée basse un nombre important de bancs de sable permet d'y accéder à pied. Les contours de l'île (sauf au nord) sont constitués de marécages de vase. Ce marécage s'étend sur une largeur de 200m, puis cède la place à une forêt de sapins, au centre de laquelle s'élève une petite montagne haute de 2310m. Le versant nord de cette montagne donne directement sur la mer (indiquant certainement un affaissement de terrain). Dans une petite crique un port a été construit à l'abri des regards indiscrets. Ce port contient actuellement trois bateaux, ainsi qu'un hangar contenant un dirigeable en construction. Ces bateaux sont tout a fait traditionnels et n'ont rien à voir avec les navires Alsaziens. A l'intérieur de la montagne se trouve le repaire de Vifh. Au sud de la montagne, un village a été construit, celui-ci abrite les esclaves de Vifh. Quant aux mutants ils vivent avec Vifh à l'intérieur de la montagne.

Les habitants :

Les mutants : ces créatures ressemblent à des croisements entre des humains et des animaux. Ils sont le fruit des expériences et du cerveau dérangé de Vifh. La plupart de ces mutants prennent Vifh pour un messie de leur dieu (Agonosvos) et lui obéissent aveuglement. D'après leurs légendes Agonosvos les a créés mi-humains mi-animaux afin de rétablir un équilibre écologique sur terre. Seuls les mutants rebelles se sont détachés de cette croyance, en conséquence ils sont poursuivis comme hérétiques.

Les esclaves : ils s'agit en fait de marins Alsaziens morts lors de leur naufrage dans cette île, Vifh a trouvé un moyen de réanimer leurs corps. En fait en faisant cela Vifh a aussi ramené une partie de leur âme. Ils vivent donc tels des zombies évoluant dans les ténèbres éternelles et dans de terribles souffrances.

Les personnalités :

Vifh Czernitz : Vifh est un savant Tchèque qui a été capturé par Agonosvos. Les expériences qu'il a subies, outre les mutations horribles dont il est désormais affublé, ont eu raison de sa santé mentale. Aujourd'hui il glorifie Agonosvos, tout comme lui il porte un masque en cuir pour cacher son visage déformé. De plus il a décidé de poursuivre l'oeuvre d'Agonosvos (qu'il a d'ailleurs mal comprise). Il s'est fixé comme but de peupler l'Europe de mutants. Pour cela il est en train de synthétiser un 'gaz à mutants' qu'il compte lâcher au dessus de Bazhel en dirigeable. Sa tâche l'obnubile complètement et les humains ne sont pour lui que de vulgaires pions dans la réalisation de son projet.

Slenkz : Slenkz était autrefois le capitaine des mutants de Vifh, et comme les autres il obéissait aveuglément aux ordres de ce dernier. Toutes ses croyances se sont effondrées le jour où, par hasard, il est entré dans le laboratoire de Vifh et qu'il a vu que les mutations dont il est affublé, loin d'être une oeuvre divine, étaient dues aux expériences de son maître. De rage il essaya d'assassiner Vifh mais fut capturé. Grâce à son charisme il a réussi à convaincre ses hommes de le libérer et à s'enfuir avec lui dans la forêt. Depuis il voue une haine farouche à Vifh, et ne désire rien d'autre que le tuer. Slenkz est un bon chef sévère mais juste, ses hommes l'apprécient. Malheureusement sa découverte a complètement brisé ses espoirs en l'avenir, actuellement seule la mort de Vifh a une quelconque signification pour lui.

Le laboratoire de Vifh Czernitz :

On peut y trouver plusieurs machines toutes plus démentes les unes que les autres.

- ***Atelier de chimie :*** C'est là qu'est fabriqué le 'gaz à mutants'.
- ***Atelier de biologie :*** Une machine à mutants (celle qui fabrique les mutants de l'île). Une machine a zombie.
- ***Atelier de mécanique :*** C'est là qu'est fabriqué le dirigeable.
- ***Atelier d'électricité :*** des prototypes de lance feu et de canon feu y sont créés.

La rencontre avec les rebelles :

A n'importe quel moment (si possible après plusieurs jours de chasse à l'homme) les PJs peuvent rencontrer les mutants rebelles. Rien ne les différencie des autres, un combat s'engagera certainement entre eux et les PJs. Ce combat durera jusqu'a l'intervention de Slenkz qui dira : "Vos ennemis ne sont pas là, mes frères, mais plutôt là !!" en pointant un endroit d'ou

viennent une vingtaine de mutants aux ordres de Vifh. Slenkz emmènera les PJs dans son repaire situé dans les arbres de la forêt (un jet en Grimper s'impose), et commencera à leur narrer son histoire et celle de l'île. Il essaiera bien sûr de convaincre les PJs de l'aider à tuer Vifh, en leur faisant miroiter la possibilité de repartir de l'île avec un des bateaux ancrés dans le port.

Hilde Berens

15) Si tout se passe bien les PJs et Hans peuvent continuer leur exploration à bord d'un des bateaux de Vifh.

16) Le bateau n'étant bien entendu pas un bateau Alsazien, il se fait attaquer 2 jours après son départ de l'île de Vifh Czernitz. Les assaillants sont les pirates de Hilde Berens (uniquement des femmes). Aussitôt Hans se rend et commence à expliquer qu'il est Alsazien et que les PJs sont des hommes qu'il a engagé pour réussir son épreuve de capitaine.

17) Si les PJs ont raconté leur histoire à Hans, celui-ci insistera pour aller au repaire de Hilde (les yeux bandés évidemment).

18) La seule manière d'accéder au repaire de Hilde est d'entrer dans une grotte, qui après un tunnel de 1 Km débouche sur un lac ouvert entouré de toutes parts de montagnes.

19) Pendant la journée Hans laissera les personnages mener leur enquête : il a autre chose à faire.

20) Pendant leur enquête les PJs s'aperçoivent qu'une certaine tension est présente au sein des pirates. Moyennant un jet sous 2*INT il découvrent que deux factions sont en 'concurrence' : celles qui viennent de Bazhel et celle qui viennent de Strasbug. Leur enquête sur Haagensen leur apprend qu'il était esclave depuis 6 mois, ainsi que le reste de l'équipage scandin. D'ailleurs la cause de la tension vient plus ou moins de là. En effet lorsque les scandins ont été capturés, Hilde (qui vient de Bazhel) a décidé de récompenser son équipage en leur offrant les esclaves. Le clan de Strasbug n'a pas très bien pris la chose étant donné qu'il s'occupe de la revente des prises de guerre. Hier dans la nuit, les esclaves scandins ont mystérieusement disparus, leurs propriétaires ont été tuées (les esclaves étaient au nombre de 30).

21) Si les PJs mènent leur enquête autour de cette évasion ils constatent que les portes des maisons ou logeaient les esclaves ont été fracturées, et que le principe du 'pas de témoins' a été respecté à la règle.

22) Pendant la nuit une bagarre générale va éclater non loin de l'auberge des PJs, les deux factions s'affrontent. Profitant de la confusion un groupe du clan de Strasburg, mené par Iris Hartmann (espionne de l'ordre noir), s'introduit dans l'entrepôt des armes technologiques et dérobe une quarantaine de lance feu plus les fusils laser des PJs.

23) Un jet en Chercher permet aux PJs de remarquer une fumée noire qui s'élève du quartier de l'entrepôt. En y arrivant les PJs constatent qu'un entrepôt est en flamme (résultat de la maladresse d'un esclave scandin), des gens s'en éloignent précipitamment en hurlant que cela va exploser. En effet 2 minutes plus tard une formidable explosion retentit. Un jet sous 2*POU permet au PJs de s'en sortir indemnes sinon 1D10 points de dégâts (Fumble : 1D20). L'explosion a soufflé 3 entrepôts autour : Pas de témoins.

24) Pendant ce temps les esclaves se sont précipités au port afin de dérober un serpent des glaces. Il y aura un combat au port : Pas de témoins. La direction qu'ils ont prise est celle de Bazhel.

25) Bien évidement une recherche va être lancée, si les PJs veulent revoir leur fusils laser ils ont tout intérêt à y participer.

26) Après deux jours de recherche, les PJs rencontrent un autre bateau alsaziens qui leur dit que le serpent des glaces a été vu faisant voile en direction de Bazhel.

Attentat à Bazhel

27) Les scandins ont touché terre a 6 km à l'ouest de Bazhel, et afin de ne pas laisser de traces ont coulé le bateau.

28) Pendant ce temps Iris s'est rendu a bazhel en compagnie de Haagensen, ou elle déclarera faire partie de la faction de Bazhel. Elle arrivera à Bazhel un jour après les PJs.

29) Le but d'Iris est de créer un conflit entre Rolf Jung (le grand capitaine de Bazhel) et le clan de Hilde Berens. Profitant de ce conflit elle offrira la tête de Hilde à Rolf et en profitera pour prendre le commandement de l'ancien clan de Hilde. Pour ce faire une tentative d'assassinat sera perpétrée contre Rolf, par Harjl (le seul à vraiment bien se servir d'une lance feu). Le clan de Hilde étant connu pour se servir de temps en temps d'armes technologiques, Rolf ne cherchera pas bien longtemps le coupable.

30) Lorsque les PJs arrivent à Bazhel les scandins ont déjà attaqué un groupe de guerriers de l'anneau de fer pendant qu'ils s'entraînaient au sud de la ville. L'anneau de fer est donc en train d'organiser une battue afin de retrouver les coupables.

31) La seule manière de faire échouer le plan d'Iris consiste à retrouver les scandins avant les patrouilles de l'anneau de fer. Sinon les scandins seront tués, et Rolf paradera dans la rue avec la tête du chef des scandins. C'est le moment que choisira Iris pour dire à Haagensen de tuer Rolf. Le premier coup de laser ne le tuera certainement pas, et Iris tuera Harjl, et apportera sa tête a Rolf. Elle convaincra ce dernier que cet esclave appartenait à Hilde et que moyennant l'aide de l'anneau de fer elle accepte de lui rapporter la tête de Hilde.

32) La meilleure manière de trouver les scandins et de longer la cote ouest. Au bout d'une journée les PJs tomberont sur l'endroit où les scandins ont débarqué, et moyennant un jet en Pister, ils découvriront le camp des scandins, installé au milieu d'une clairière entourée d'une forêt de conifères assez dense. La patrouille de l'anneau de fer arrivera 1 journée plus tard (ayant pisté à partir du lieu de l'attaque).

33) Les PJs se débrouillent comme ils veulent mais il faut qu'un des scandins leur révèle que Iris et Harjl sont en ville pour une raison qu'ils ignorent. Iris a promis de libérer les scandins si ils leur rendaient un petit service.

- ***Le campement des scandins :*** toutes les heures un groupe de cinq scandins patrouille aux alentours du camp afin de détecter tout intrus. Echapper à leur vigilance nécessite un jet sous 2*POU. Si les PJs sont repérés le scandin hurle afin d'avertir ses 20 compagnons. (10 d'entre eux sont restés sur le carreau après le combat contre l'anneau de fer).
- ***Fourberie :*** Iris a convaincu les scandins que s'ils n'exécutaient pas ses ordres une micro bombe placée sur leur collier d'esclave leur arracherait la tête.

34) Après avoir fait parler un scandin, trouver l'auberge où est descendu Iris devrait s'avérer 'facile' (à moins bien entendu que les alsaziens ne facilitent pas leur enquête). Par contre débusquer Iris s'avèrera nettement plus dangereux (sauf de nuit dans sa chambre : elle est aussi paranoïaque qu'un joueur dans une auberge). Si les PJs la surprennent dans la salle de l'auberge elle fera jouer le caractère xénophobe de ses concitoyens.

35) Si Haagensen survit à l'affrontement il pourra révéler aux PJs que le frère de Laura a été vendu à un clan de pirates près de Stolckm.

L'Avis d'Olivier Saraja :

Ce scénario se révèle être un bon petit mélange de "L'île du Docteur Moreau" et "Absolom 2022" sur lesquels il lorgne ouvertement, avec un petit soupçon de JFK pour la tentative d'assassinat. L'ensemble est perfectible, mais plutôt intéressant. Mes seules critiques iront donc sur les points suivants (en général sur la façon dont la technologie est traitée) : je n'aime pas trop les machines qui "fabriquent" des mutants (les savants fous les "conçoivent" eux-mêmes à coups de scalpels et de greffes, à la sueur de leur front, quoi !), la surabondance de lance feu dans cette histoire (on a souvent l'impression que ce sont des armes tout ce qu'il y a de plus banal), la menace des micro bombes dans les colliers d'esclave (encore une surenchère technologique inutile, d'autant plus qu'au sixième millénaire les savants sont presque incompétents en ce qui concerne les explosifs), les fusils lasers des aventuriers (d'ailleurs je n'ai pas compris d'où ils sortent ; un reliquat de campagne perso, ou j'ai mal lu le scénario). Je pense qu'avec HNE, l'Europe du Tragique Millénaire a suffisamment gagné en maturité pour éviter de tomber dans ces petits pièges qui gâchent un peu l'ensemble. Mais "Vacances à la Mer" demeure assez sympa à faire jouer, notamment en forçant la note de la chasse à l'homme.